



## ANEXO 1

### FORMATO PARA LA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN CON EL FINANCIAMIENTO DEL FEDU

#### 1. Título del proyecto

Apoyar las estrategias volitivas y mejorar la experiencia de los estudiantes en educación a distancia

#### 2. Área de Investigación

Área de investigación	Línea de Investigación	Disciplina OCDE
Educación general	Educación y dinámica general	Educación general

#### 3. Duración del proyecto (meses)

Doce meses

#### 4. Tipo de proyecto

Individual	<input checked="" type="radio"/>
Multidisciplinario	<input type="radio"/>
Director de tesis pregrado	<input type="radio"/>

#### 4. Datos de los integrantes del proyecto

<b>Apellidos y Nombres</b>	Valdivia Yábar Silvia Verónica
<b>Escuela Profesional</b>	Educación Secundaria
<b>Celular</b>	959804244
<b>Correo Electrónico</b>	siveroval@gmail.com

- I. Título (El proyecto de tesis debe llevar un título que exprese en forma sintética su contenido, haciendo referencia en lo posible, al resultado final que se pretende lograr. Máx. palabras 25)

Apoyar las estrategias volitivas y mejorar la experiencia de los estudiantes en educación a distancia

- II. Resumen del Proyecto de Tesis (Debe ser suficientemente informativo, presentando -igual que un trabajo científico- una descripción de los principales puntos que se abordarán, objetivos, metodología y resultados que se esperan)

El objetivo de este estudio es explorar el potencial del diseño concreto para apoyar la voluntad en la formación a distancia. Se realizarán entrevistas semiestructuradas con seis estudiantes para dar cuenta sobre su experiencia de aprendizaje a distancia. El análisis fenomenológico interpretativo de las entrevistas pondrá en evidencia las dificultades que pueden ser atenuadas por la implementación de estrategias volitivas como la estructuración del tiempo y el entorno, el manejo de las emociones y de la motivación, y la investigación de apoyo social. También el análisis revelará una heterogeneidad de usos en términos de estrategias volitivas. Se desarrolló una caja de herramientas según un enfoque iterativo del tipo a través del diseño. Se propondrán cinco objetos concretos para responder de forma personalizada a las necesidades de los alumnos en términos de estrategias: el tubo de recompensa para animarles a recompensarse tras el esfuerzo; el álbum de victorias para ayudarlos a documentar sus éxitos; el termómetro emocional para que tomen conciencia de sus emociones y sus necesidades; el casquete de aprendizaje para indicar a sus seres queridos la necesidad de no ser molestados; y el tiempo de guardar para dividir el tiempo y tomar descansos regulares.

**III. Palabras claves (Keywords) (Colocadas en orden de importancia. Máx. palabras: cinco)**

Formación a distancia, experiencia de aprendizaje, autorregulación, estrategias volitivas, diseño concreto

**IV. Justificación del proyecto (Describa el problema y su relevancia como objeto de investigación. Es importante una clara definición y delimitación del problema que abordará la investigación, ya que temas cuya definición es difusa o amplísima son difíciles de evaluar y desarrollar)**

El contexto de este estudio es una formación universitaria híbrida dirigida a estudiantes que no siguen cursos de formación tradicional con lugares y horarios fijos. El aprendizaje en este contexto se vive a menudo como una experiencia solitaria (Kaufmann y Vallade, 2020) asociada a una cierta presión para autorregularse (Cosnefroy, 2010, p. 32). Como describe Cosnefroy, la autorregulación consiste en que los estudiantes tomen el control de su aprendizaje y esta demanda de autonomía es mayor en la formación a distancia que en la formación tradicional. Esta presión para autorregularse puede explicarse por el hecho de que los estudiantes a distancia tienen, para un gran número de ellos, no solo para estudiar y producir para su formación, sino también para realizar en paralelo las actividades profesionales y familiares. La autorregulación demanda a los estudiantes realicen un esfuerzo sostenido durante largos períodos de tiempo. Tal esfuerzo, si no trae beneficios, especialmente si no va acompañado de un sentimiento de progresión y logro, puede provocar fatiga mental, disminución de la motivación o incluso desvinculación (Boksem, Meijman y Lorist, 2006). En el presente estudio interdisciplinario entre los campos de la tecnología educativa y el diseño de interacción, se cuestionará el potencial de los objetos concretos como herramientas que pueden integrarse en el escenario de soporte remoto para los estudiantes y ayudarlos a mantener su motivación a lo largo de la formación. Se



procederá en dos etapas. A los estudiantes de formación universitaria híbrida se les preguntará en primer lugar sobre su experiencia de aprendizaje con el objetivo de informar sobre sus dificultades para ponerse a trabajar y permanecer allí (Cosnefroy, 2010, p. 18). Así identificadas estas dificultades, se diseñarán varios objetos concretos para apoyar la implementación de diferentes estrategias volitivas reconocidas por promover el compromiso y la persistencia en la formación.

- V. Antecedentes del proyecto** (Incluya el estado actual del conocimiento en el ámbito nacional e internacional. La revisión bibliográfica debe incluir en lo posible artículos científicos actuales, para evidenciar el conocimiento existente y el aporte de la Tesis propuesta. Esto es importante para el futuro artículo que resultará como producto de este trabajo)

Este estudio es parte de un enfoque centrado en la experiencia de los alumnos. La noción de experiencia se refiere a la forma en que los alumnos perciben y dan significado a la situación de aprendizaje, así como a las emociones que sienten en esta situación. Para Boud y Prosser (2002), tal enfoque postula que: 1) el aprendizaje siempre se sitúa en un contexto específico; 2) el mismo contexto de aprendizaje es percibido de manera diferente por los estudiantes; y 3) la percepción del contexto está asociada no solo con la forma en que los alumnos abordan el aprendizaje, sino también con sus resultados de aprendizaje. Según este enfoque, la experiencia de aprendizaje debe estar, por tanto, en el centro del proceso de diseño de un sistema de formación.

- VI. Hipótesis del trabajo** (Es el aporte proyectado de la investigación en la solución del problema)

- VII. Objetivo general**

Establecer la relación entre experiencias emocional de los estudiantes a distancia y las estrategias volitivas desplegadas.

- VIII. Objetivos específicos**

- Identificar las dificultades de los estudiantes a distancia en su esfuerzo por mantenerse motivados a lo largo de la formación.
- Explorar el potencial del diseño de dispositivos de intervención para apoyar la autorregulación y la volición en la formación a distancia.



- IX. Metodología de investigación** (Describir el(los) método(s) científico(s) que se empleará(n) para alcanzar los objetivos específicos, en forma coherente a la hipótesis de la investigación. Sustentar, con base bibliográfica, la pertinencia del(los) método(s) en términos de la representatividad de la muestra y de los resultados que se esperan alcanzar. Incluir los análisis estadísticos a utilizar)

Este estudio se organizó en tres etapas: 1) una revisión de la literatura para identificar las dificultades encontradas en el aprendizaje a distancia y enumerar las estrategias volitivas; 2) realización de entrevistas semiestructuradas con estudiantes a distancia para explorar sus experiencias de aprendizaje; y 3) el diseño de objetos según un enfoque iterativo a través del diseño.

- X. Referencias** (Listar las citas bibliográficas con el estilo adecuado a su especialidad)

Boksem, M. A., Meijman, T. F. et Lorist, M. M. (2006). Mental fatigue, motivation and action monitoring. *Biological psychology*, 72(2), 123-132.  
DOI: 10.1016/j.biopsycho.2005.08.007

Boud, D. et Prosser, M. (2002). Appraising new technologies for learning: A framework for development *Educational Media International*, 39 (3-4), 237-245  
<https://doi.org/10.1080/09523980210166026>

Cosnefroy, L. (2010). Se mettre au travail et y rester : les tourments de l'autorégulation. *Revue française de pédagogie*, 1, 5-15.  
<https://doi.org/10.4000/rfp.1388>

Gaggioli, A., Villani, D., Serino, S., Banos, R. et Botella, C. (2019). Positive technology: Designing e-experiences for positive change. *Frontiers in psychology*, 10, 1571.

Kaufmann, R. et Vallade, J. I. (2020). Exploring connections in the online learning environment: student perceptions of rapport, climate, and loneliness. *Interactive Learning Environments*, 1-15. <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1749670>

Molinari, G., Avry, S. et Chanel, G. (2017). Les émotions dans les situations de collaboration et d'apprentissage collaboratif médiatisées par ordinateur. *Raisons éducatives*, 21(1), 175-190. <https://doi.org/10.3917/raised.021.0175>

- XI. Uso de los resultados y contribuciones del proyecto** (Señalar el posible uso de los resultados y la contribución de los mismos)

Este estudio interrogará sobre la manera de ayudar a los estudiantes a distancia en desarrollar las estrategias de autorregulación para ponerse a trabajar y mantenerse en él.



**XII. Impactos esperados**

**i. Impactos en Ciencia y Tecnología**

El diseño de objetos concretos se considera como una posible solución para apoyar la autorregulación. Entre estos objetos, varios se hicieron utilizando tecnologías relacionadas con el movimiento y la filosofía. El objetivo detrás del uso de estos dispositivos de fabricación digital es mostrar que todos pueden diseñar estos objetos de forma fácil y económica.

**ii. Impactos económicos**

**iii. Impactos sociales**

Autorregulación de las estrategias volitivas.

**iv. Impactos ambientales**

**XIII. Recursos necesarios (Infraestructura, equipos y principales tecnologías en uso relacionadas con la temática del proyecto, señale medios y recursos para realizar el proyecto)**

Equipo de cómputo y equipo de grabación.

**XIV. Localización del proyecto (indicar donde se llevará a cabo el proyecto)**

En el Programa de Estudios de Lengua, Literatura, Psicología y Filosofía de la Escuela Profesional de Educación Secundaria, Facultad de Ciencias de la Educación.

**XV. Cronograma de actividades**

Actividad	Trimestres											
	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D	E	F
Formulación del proyecto	X	X										
Recolección de información			X	X								
Análisis y procesamiento de información					X	X	X					
Elaboración del informe							X	X	X			
Elaboración del artículo científico									X	X		
Proceso de publicación del artículo en una revista indexada									X	X	X	X



**XVI. Presupuesto**

Descripción	Unidad de medida	Costo Unitario (S/.)	Cantidad	Costo total (S/.)
Video grabadora	Unidad	S/. 2,500.00	01	S/. 2,500.00
Papel imprenta	Millar	25.00	05	125.00
Papel bond	Millar	30.00	05	150.00
Cuaderno	Unidad	8.00	08	64.00
Libros	Unidad	200.00	10	2,000.00
Otros gastos				1,611.00
				S/. 6,450.00